

職業実践専門課程の基本情報について

学校名	設置認可年月日	校長名	所在地																								
KCS鹿児島 情報専門学校	昭和59年3月26日	瀬筒 洋一	〒890-0065 鹿児島県鹿児島市郡元 1-9-5 (電話) 099-258-0121																								
設置者名	設立認可年月日	代表者名	所在地																								
学校法人 電子開発学園九州	昭和57年1月18日	松尾 泰	〒802-0001 福岡県北九州市小倉北区浅野二丁目4番1号 (電話) 093-531-9131																								
分野	認定課程名	認定学科名		専門士	高度専門士																						
工業	工業専門課程	情報システム専門科		平成16年文部科学省 告示第21号	-																						
学科の目的	企業が求める実践的かつ専門的な知識・スキルを有する高度ICT人材の育成を目的として、情報システムの設計・開発を行うための基礎力からより高度な知識・スキルまで、企業等との連携により専門的かつ実践的な演習・実習を通して学習する。																										
認定年月日	平成 26年 3月 31日																										
修業年限	昼夜	全課程の修了に必要な 総授業時数又は総単位数	講義	演習	実習	実験	実技																				
3	昼間	3060	1064	790	1206																						
単位時間																											
生徒総定員	生徒実員	留学生数(生徒実員の内)	専任教員数	兼任教員数	総教員数																						
140人	155人	0人	5人	0人	5人																						
学期制度	■前期:4月1日～9月30日 ■後期:10月1日～3月31日		成績評価	■成績表: 有 ■成績評価の基準・方法 期末、学年末又は科目終了時の予め定められた期間に行う試験、実習の成果、履修状況等を総合的に勘案して行う。																							
長期休み	■学年始め:4月1日 ■夏季:8月1日～8月31日 ■冬季:12月25日～1月7日 ■学年末:2月の1週間及び3月の1週間		卒業・進級 条件	・全科目で8割以上出席していること ・すべての必修(選択必修含む)科目を修得(合格)していること																							
学修支援等	■クラス担任制: 有 ■個別相談・指導等の対応 担任やスクールカウンセラーによる面談 メール等による授業フォロー 保護者への連絡・面談、家庭訪問など		課外活動	■課外活動の種類 クラブ活動 学園祭実行委員会 ■サークル活動: 有																							
就職等の 状況※2	■主な就職先・業界等(平成31年度卒業生) IT・ソフトウェア・情報処理関連企業 ■就職指導内容 保護者対象就職説明会、業界セミナー、リクルートスタイルセミナー、校内での会社説明会、個別カウンセリング、面接指導等 ■卒業者数 38 人 ■就職希望者数 37 人 ■就職者数 36 人 ■就職率 : 97.3 % ■卒業者に占める就職者の割合 : 94.7 % ■その他 (平成 31年度卒業者に関する 令和2年5月1日時点の情報)		主な学修成果 (資格・検定等) ※3	■国家資格・検定/その他・民間検定等 (平成31年度卒業者に関する令和2年5月1日時点の情報) <table border="1"> <thead> <tr> <th>資格・検定名</th> <th>種</th> <th>受験者数</th> <th>合格者数</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>基本情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>28人</td> <td>22人</td> </tr> <tr> <td>応用情報技術者試験</td> <td>③</td> <td>22人</td> <td>4人</td> </tr> <tr> <td>高度情報セキュリティ(DB)</td> <td>③</td> <td>4人</td> <td>2人</td> </tr> <tr> <td>マルチメディア(エキスパート)</td> <td>③</td> <td>8人</td> <td>4人</td> </tr> </tbody> </table> 一人当たりの各種資格取得数 6.1資格/人 ※種別の欄には、各資格・検定について、以下の①～③のいずれかに該当するか記載する。 ①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの ②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの ③その他(民間検定等) ■自由記述欄 (例)認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等				資格・検定名	種	受験者数	合格者数	基本情報技術者試験	③	28人	22人	応用情報技術者試験	③	22人	4人	高度情報セキュリティ(DB)	③	4人	2人	マルチメディア(エキスパート)	③	8人	4人
資格・検定名	種	受験者数	合格者数																								
基本情報技術者試験	③	28人	22人																								
応用情報技術者試験	③	22人	4人																								
高度情報セキュリティ(DB)	③	4人	2人																								
マルチメディア(エキスパート)	③	8人	4人																								
中途退学 の現状	■中途退学者 5 名 平成31年4月1日時点において、在学者135名(平成31年4月1日入学者を含む) 令和2年3月31日時点において、在学者130名(令和2年3月31日卒業者を含む) ■中途退学の主な理由 進路変更、意欲欠如、社会的不適応、経済的理由 ■中退防止・中退者支援のための取組 スクールカウンセラーの活用、リメディアル教育等の授業フォローアップ、ハラスメント相談窓口等		■中退率 3.7 %																								
経済的支援 制度	■学校独自の奨学金・授業料等減免制度: 有 入学初年度における各種授業料減免制度(特待生制度、KCS奨学生制度、資格特典制度、兄弟姉妹特典、離島者支援特典等)・・・返済不要 ■専門実践教育訓練給付: 非給付対象																										
第三者による 学校評価	■民間の評価機関等から第三者評価: 無																										
当該学科の ホームページ URL	https://www.kcska.ac.jp/course/s3/																										

(留意事項)

1. 公表年月日(※1)

最新の公表年月日です。なお、認定課程においては、認定後1か月以内に本様式を公表するとともに、認定の翌年度以降、毎年度7月末を基準日として最新の情報を反映した内容を公表することが求められています。初回認定の場合は、認定を受けた告示日以降の日付を記入し、前回公表年月日は空欄としてください

2. 就職等の状況(※2)

「就職率」及び「卒業者に占める就職者の割合」については、「文部科学省における専修学校卒業者の「就職率」の取扱いについて(通知)(25文科生第596号)」に留意し、それぞれ、「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」又は「学校基本調査」における定義に従います。

(1)「大学・短期大学・高等専門学校及び専修学校卒業予定者の就職(内定)状況調査」における「就職率」の定義について

①「就職率」については、就職希望者に占める就職者の割合をいい、調査時点における就職者数を就職希望者で除したものをいいます。

②「就職希望者」とは、卒業年度中に就職活動を行い、大学等卒業後速やかに就職することを希望する者をいい、卒業後の進路として「進学」「自営業」「家事手伝い」「留年」「資格取得」などを希望する者は含みません。

③「就職者」とは、正規の職員(雇用契約期間が1年以上の非正規の職員として就職した者を含む)として最終的に就職した者(企業等から採用通知などが出された者)をいいます。

※「就職(内定)状況調査」における調査対象の抽出のための母集団となる学生等は、卒業年次に在籍している学生等とします。ただし、卒業の見込みのない者、休学中の者、留学生、聴講生、科目等履修生、研究生及び夜間部、医学科、歯学科、獣医学科、大学院、専攻科、別科の学生は除きます。

(2)「学校基本調査」における「卒業者に占める就職者の割合」の定義について

①「卒業者に占める就職者の割合」とは、全卒業者数のうち就職者総数の占める割合をいいます。

②「就職」とは給料、賃金、報酬その他経常的な収入を得る仕事に就くことをいいます。自家・自営業に就いた者は含めるが、家事手伝い、臨時的な仕事に就いた者は就職者とはしません(就職したが就職先が不明の者は就職者として扱う)。

(3)上記のほか、「就職者数(関連分野)」は、「学校基本調査」における「関連分野に就職した者」を記載します。また、「その他」の欄は、関連分野へのアルバイト者数や進

3. 主な学修成果(※3)

認定課程において取得目標とする資格・検定等状況について記載するものです。①国家資格・検定のうち、修了と同時に取得可能なもの、②国家資格・検定のうち、修了と同時に受験資格を取得するもの、③その他(民間検定等)の種別区分とともに、名称、受験者数及び合格者数を記載します。自由記述欄には、各認定学科における代表的な学修成果(例えば、認定学科の学生・卒業生のコンテスト入賞状況等)について記載します。

1. 「専攻分野に関する企業、団体等(以下「企業等」という。)との連携体制を確保して、授業科目の開設その他の教育課程の編成を行っていること。」関係

(1)教育課程の編成(授業科目の開設や授業内容・方法の改善・工夫等を含む。)における企業等との連携に関する基本方針

当校を含む電子開発学園では、教育課程の編成を目的とした「カリキュラム検討委員会」を設置し、カリキュラム体系図、授業科目の設定を学園全体で共有する。学園の教育理念である「IT人材育成に関する国策の推進役を担うとともに、IT企業が求める実践的なIT人材を育成することにより、情報化社会の進展に寄与する」をもとに、IT業界の最新動向を調査・研究するとともに、国策や企業ニーズに対応するため、教育課程編成委員会への有識者・企業の委員参加を求め、業界や地域ニーズの収集・反映を行って、本校の教育課程を編成していく。
教育課程編成委員会を毎年度設置することにより、前年度に実施した教育課程の問題点・課題等を把握し、改善のうえで翌年度の教育課程に反映する。

(2)教育課程編成委員会等の位置付け

教育課程編成委員会では、以下の事項を審議する。

- ① 教育課程の編成及び実施に関すること。
- ② 教育計画及び授業時間の編成に関すること。
- ③ 教材の確保、開発に関すること。

委員会の審議結果を基に、教務部長が中心となって教育課程の見直しを行い、翌年度の教育課程に反映させる。

(3)教育課程編成委員会等の全委員の名簿

令和2年3月31日現在

名前	所属	任期	種別
福留 逸郎	KCS鹿児島情報専門学校 教務部長	H31/4/1～R2/3/31	
川畑 道教	KCS鹿児島情報専門学校	H31/4/1～R2/3/31	
坂中 毅	KCS鹿児島情報専門学校	H31/4/1～R2/3/31	
竹迫 伸一郎	KCS鹿児島情報専門学校	H31/4/1～R2/3/31	
五反 一夫	一般社団法人 鹿児島県情報サービス産業協会 理事	R2/3/6～R2/3/31	①
川俣 英樹	株式会社南日本アイティエー 社長	R2/3/6～R2/3/31	③

※委員の種別の欄には、委員の種別のうち以下の①～③のいずれに該当するか記載すること。

- ① 業界全体の動向や地域の産業振興に関する知見を有する業界団体、職能団体、地方公共団体等の役職員(1企業や関係施設の役職員は該当しません。)
- ② 学会や学術機関等の有識者
- ③ 実務に関する知識、技術、技能について知見を有する企業や関係施設の役職員

(4)教育課程編成委員会等の年間開催数及び開催時期

委員会は毎年度設置し、年度内に2回開催する。

(開催日時)

第1回 令和2年 3月12日 16:00～17:00

第2回 令和2年 3月30日 16:00～17:00

(5)教育課程の編成への教育課程編成委員会等の意見の活用状況

※カリキュラムの改善案や今後の検討課題等を具体的に明記。

- ① 学年跨りでの設計・開発実習の制作物については適格である。更にコミュニケーション力をつける上でよい。
- ② AI専攻、スマートビジネス専攻新設に向けて、技術の変化が激しいので、最新動向を踏まえた新規科目を検討する必要がある。令和2年度中に検討する。
- ③ 企業と連携して実践的なデータベースのSQL文を学習させていることは、卒業後も役立つので、他にも取り入れられるのであれば増やした方がよい。どのようなことが可能か、科目の課題として実施できないか検討する。

2. 「企業等と連携して、実習、実技、実験又は演習(以下「実習・演習等」という。)の授業を行っていること。」関係

(1)実習・演習等における企業等との連携に関する基本方針

システム開発企業と連携し、演習授業の計画・実施・評価を行うことで、実践的な知識とスキルの修得が可能となる。また業界の最新情報や実際の事例の解説などを、実務経験が豊富な企業講師が行うことで、IT業界に関する学生の興味を喚起させ、職業像を定着させ、就業への意欲を向上させることを狙う。
これらの内容を盛り込んだ協定書・契約書を企業等と締結し、企業でのシステム開発事例を題材に企業人が実習・演習することで、システム開発における実践的かつ専門的な能力を育成する。

(2)実習・演習等における企業等との連携内容

企業の技術者が参画して、教材作成・選定、科目の実施方法、評価方法を設計する。
 実際の演習・実習は、企業からの講師派遣により実施し、学生を直接指導する。
 演習・実習終了時には、科目設計時に設定した評価方法に則り、企業側講師と学校側講師が連携して学生を評価する。

(3) 具体的な連携の例 ※科目数については代表的な5科目について記載。

科目名	科目概要	連携企業等
実践システム設計演習	連携企業の実践的なシステム開発事例を基に、PBL形式にてシステム開発の上流工程を体験することにより、IT技術要素やプロジェクトマネジメント手法を学び、SE業務の難しさや喜びを体験し、就業イメージを持たせる。	株式会社エスシーシー

3. 「企業等と連携して、教員に対し、専攻分野における実務に関する研修を組織的に行っていること。」関係

(1) 推薦学科の教員に対する研修・研究(以下「研修等」という。)の基本方針
 規程に基づき年間の研修計画を立てて、次の方針で教員を外部機関の研修に参加させる。
 ・専攻分野(システム開発分野)に関しては、学園を含む「eDCグループ(学園、株式会社エスシーシー、宇宙技術開発株式会社、北海道情報技術研究所)」合同のPINE-NET企業内教育講座を受講させることにより、システム開発業務に必要な知識(最新技術、業界動向等)、技術及び技能を修得・向上させる。
 ・授業及び生徒に対する指導力等の修得・向上については、学園が独自に企画した研修(企業等有識者が講師)又は外部の必要な研修を教職員に受講させる。

(2) 研修等の実績

学園講師として身につけるべき育成項目について、企業と連携しながら計画的に研修を実施した。

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「Swiftプログラミング基礎講座」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和元年10月11日(金) 対象:全教員

内容:プログラミング言語Swiftの文法及びスマホアプリ開発手法を学習する

研修名「VC++によるMFCアプリの開発方法」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和2年3月12日(木) 対象:全教員

内容:Visual C++用の開発環境(MFC)を使ったWindowsアプリの開発手法を学習する

② 指導力の修得・向上のための研修等

研修名「アサーティブ・コミュニケーション研修」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和元年5月13日(月)～14日(火)、9月17日(火)～18日(水)、令和2年1月16日(木)～17日(金)

対象:中堅教員

内容:相手を大切に、自分を大切にすることで、良好な人間関係構築のための基本行動を学習する

研修名「レジリエンス研修」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和元年6月17日(月)～18日(火)、7月18日(木)～19日(金)、令和2年1月14日(火)～15日(水)

対象:若手教員

内容:レジリエンス力(「困難を乗り越える力」と「目標に希望を持つ力」)を学習し、学生指導に活用する

研修名「新任講師研修」(連携企業等:中央学院大学 浅井教授)

期間:令和元年7月29日(月)～20日(火) 対象:新任教員

内容:プレゼンテーション技術の基本を学び、聞き手を巻き込んで、分かりやすい表現で説明できるようになる

研修名「中堅講師研修」(連携企業等:株式会社ウチダ人材開発センタ)

期間:令和元年8月1日(木)～2日(金) 対象:中堅教員

内容:主体的な学びのための具体的な展開手法(ファシリテーションスキル含む)を理解し、授業設計と講義に反映する

研修名「ファシリテーション講座」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和元年11月15日(金) 対象:全教員

内容:ファシリテーションの効果を理解し、必要なスキルを把握することで、学生指導に活用する

(3) 研修等の計画

学園講師として身につけるべき育成項目について、企業と連携・調整しながら研修を計画している。

① 専攻分野における実務に関する研修等

研修名「Java技術研修」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和2年4月9日(木)～5月14日(木) 対象:新任教員

内容:Javaを用いたWebアプリケーションの開発手法を学習し、実際に構築する(Linux、開発環境、データベースを含む)

研修名「Swiftプログラミング」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和3年1月 対象:全教員

内容:プログラミング言語Swiftの文法及びスマホアプリ開発手法を学習する

②指導力の修得・向上のための研修等

研修名「アサーティブ・コミュニケーション研修」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和2年9月、令和3年1月 対象:中堅教員

内容:相手を大切に、自分を大切にすることで、良好な人間関係構築のための基本行動を学習する

研修名「レジリエンス研修」(連携企業等:株式会社エスシーシー)

期間:令和2年7月、9月 対象:若手教員

内容:レジリエンス力(「困難を乗り越える力」と「目標に希望を持つ力」)を学習し、学生指導に活用する

4.「学校教育法施行規則第189条において準用する同規則第67条に定める評価を行い、その結果を公表していること。また、評価を行うに当たっては、当該専修学校の関係者として企業等の役員又は職員を参画させていること。」関係

(1)学校関係者評価の基本方針

学校関係者評価は、学校関係者として卒業生・その他・企業および学識経験者から構成される委員が参画した学校関係者評価委員会を設置して、自己評価をもとに、教育理念と目的に沿った人材育成がなされ、かつ、健全な学校運営(学生募集～教育～就職)が行われているか評価し、評価結果を教育活動その他の学校運営の改善等に生かし、学校運営の客観性と透明性を高めることを目的とする。

(2)「専修学校における学校評価ガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの評価項目	学校が設定する評価項目
(1)教育理念・目標	<ul style="list-style-type: none">・学校の理念、目的、育成人材像は定められているか・学校における職業教育の特色は何か・社会経済のニーズ等を踏まえた学校の将来構想を抱いているか・学校の理念、目的、育成人材像、特色、将来構想などが学生、保護者等に周知されているか・各学科の教育目標、育成人材像は、学科等に対応する業界ニーズに向けて方向づけられているか
(2)学校運営	<ul style="list-style-type: none">・目的に沿った運営方針が策定されているか・運営方針に沿った事業計画が策定されているか・運営組織や意思決定機能は、規則等において明確化されているか、有効に機能しているか・人事、給与に関する制度は整備されているか・教務、財務等の組織整備など意思決定システムは整備されているか・教育活動に関する情報公開が適切になされているか・情報システム化等による業務の効率化が図られているか

(3)教育活動	<ul style="list-style-type: none"> ・教育理念等に沿った教育課程の編成、実施方針等が策定されているか ・教育理念、育成人材像や業界ニーズを踏まえた修業年限に対応した教育到達レベルや学習時間の確保は明確にされているか ・学科等のカリキュラムは体系的に編成されているか ・キャリア教育・実践的な職業教育の視点に立ったカリキュラムや教育方法の工夫・開発などが実施されているか ・関連分野の企業・関係施設等や業界団体等との連携により、カリキュラムの作成・見直し等が行われているか ・関連分野における実践的な職業教育(産学連携によるインターンシップ、実技・実習等)が体系的に位置づけられているか ・授業評価の実施・評価体制はあるか ・成績評価・単位認定の基準は明確になっているか ・資格取得の指導体制、カリキュラムの中での体系的な位置づけはあるか ・人材育成目標の達成に向け授業を行うことができる要件を備えた教員を確保しているか ・関連分野における業界等との連携において優れた教員(本務・兼務含む)を確保するマネジメントが行われているか ・関連分野における先端的な知識・技能等を修得するための研修や教員の指導力育成など資質向上のための取組が行われているか ・職員の能力開発のための研修等が行われているか
(4)学修成果	<ul style="list-style-type: none"> ・就職率の向上が図られているか ・資格取得率の向上が図られているか ・退学率の低減が図られているか ・卒業生・在校生の社会的な活躍及び評価を把握しているか ・卒業後のキャリア形成への効果を把握し学校の教育活動の改善に活用されているか
(5)学生支援	<ul style="list-style-type: none"> ・進路・就職に関する支援体制は整備されているか ・学生相談に関する体制は整備されているか ・学生の経済的側面に対する支援体制は整備されているか ・学生の健康管理を担う組織体制はあるか ・課外活動に対する支援体制は整備されているか ・学生の生活環境への支援は行われているか ・保護者と適切に連携しているか ・卒業生への支援体制はあるか ・高校・高等専修学校等との連携によるキャリア教育・職業教育の取組が行われているか
(6)教育環境	<ul style="list-style-type: none"> ・施設・設備は、教育上の必要性に十分対応できるよう整備されているか ・学内外の実習施設、インターンシップ、海外研修等について十分な教育体制を整備しているか ・防災に対する体制は整備されているか
(7)学生の受入れ募集	<ul style="list-style-type: none"> ・学生募集活動は、適正に行われているか ・学生募集活動において、教育成果は正確に伝えられているか ・学納金は妥当なものとなっているか
(8)財務	<ul style="list-style-type: none"> ・中長期的に学校の財務基盤は安定しているといえるか ・予算・収支計画は有効かつ妥当なものとなっているか ・財務について会計監査が適正に行われているか ・財務情報公開の体制整備はできているか
(9)法令等の遵守	<ul style="list-style-type: none"> ・法令、専修学校設置基準等の遵守と適正な運営がなされているか ・個人情報に関し、その保護のための対策がとられているか ・自己評価の実施と問題点の改善に努めているか ・自己評価結果を公開しているか

(10) 社会貢献・地域貢献	<ul style="list-style-type: none"> ・学校の教育資源や施設を活用した社会貢献・地域貢献を行っているか ・学生のボランティア活動を奨励、支援しているか ・地域に対する公開講座・教育訓練(公共職業訓練等を含む)の受託等を積極的に実施しているか
----------------	---

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 学校関係者評価結果の活用状況

文部科学省発行「専修学校における学校評価ガイドライン」に基づいて実施した自己評価結果をもとに、平成30年3月に学校評価委員会を開催し、学校運営に係る努力を評価していただいた。委員会では、参加委員からの指摘・評価事項を取りまとめるとともに、それらを次年度の教育活動その他の学校運営の改善等に活用することを組織として決定した。今後も学生のコミュニケーション能力を高めるために、普段の授業の中でアクティブラーニングに取り組み、主体的な授業を推進することとした。

(4) 学校関係者評価委員会の全委員の名簿

令和元年年10月1日現在

名前	所属	任期	種別
中島 安敬	北海道情報大学元理事	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	学識経験者
川俣 英樹	株式会社南日本アイティエー代表取締役	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	企業委員
時任 昭行	鹿児島県立 開陽高等学校 教諭	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	高校委員
下川 倫史	(株)下川総合住宅	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	地域関係者
時田 英治	富士ゼロックス鹿児島(株)	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	卒業生
水溜 潤子	情報メディア科1年生の保護者	令和元年10月1日～ 令和2年年9月30日(1年)	保護者代表

※委員の種別の欄には、学校関係者評価委員として選出された理由となる属性を記載すること。

(例)企業等委員、PTA、卒業生等

(5) 学校関係者評価結果の公表方法・公表時期 令和2年4月20日

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: https://www.kcska.ac.jp/uploads/joho-koukai/09_public.pdf

5. 「企業等との連携及び協力の推進に資するため、企業等に対し、当該専修学校の教育活動その他の学校運営の状況に関する情報を提供していること。」関係

(1) 企業等の学校関係者に対する情報提供の基本方針

本校が連携する企業等の学校関係者に、本校に対する深い理解を得てもらうことで連携を円滑に進め、学校関係者評価活動の充実や教育内容の向上を図る必要がある。

そのため、学園は連携する企業等の学校関係者に対し、教育目標や計画などの方針をはじめ、生徒・カリキュラム、教育環境や経営情報などの情報を公開し、もつての相互理解を深める。

(2) 「専門学校における情報提供等への取組に関するガイドライン」の項目との対応

ガイドラインの項目	学校が設定する項目
(1) 学校の概要、目標及び計画	学校概要(校長名・所在地・連絡先・沿革) 学校の教育理念・特色 育成人材像
(2) 各学科等の教育	定員数、カリキュラム、卒業・進級要件、成績評価の基準 資格取得実績、主な就職先・就職率
(3) 教職員	教職員数、組織図
(4) キャリア教育・実践的職業教育	演習・実習への企業との連携方針、就職支援等への取組支援 インターンシップへの取り組み
(5) 様々な教育活動・教育環境	教育環境、学校行事、課外活動
(6) 学生の生活支援	学生支援体制、スクールカウンセラー、学生寮、ハラスメント対策
(7) 学生納付金・修学支援	学生納付金、奨学金
(8) 学校の財務	資金収支計算書
(9) 学校評価	自己評価・学校関係者評価の結果
(10) 国際連携の状況	-
(11) その他	学則

※(10)及び(11)については任意記載。

(3) 情報提供方法

(ホームページ・広報誌等の刊行物・その他())

URL: <https://www.kcska.ac.jp/about/evaluate-2>

授業科目等の概要

(工業専門課程情報システム専門科) 令和2年度															
分類			授業科目名	授業科目概要	配当年次・学期	授業 時数	単 位 数	授業方法			場所		教員		企業等との連携
必 修	選 択 必 修	自 由 選 択						講 義	演 習	実験・実習・実技	校 内	校 外	専 任	兼 任	
○			情報基礎(情報基礎理論)	情報処理技術者に必要な「離散数学」「応用数学」「情報」「通信」「計測・制御」について、講義を通して、情報処理の基礎理論を習得する。	1・前	30	2	○			○		○		
○			情報基礎(ハードウェア)	コンピュータのハードウェアについて、講義を通して、構成要素や動作原理を習得する。	1・前	30	2	○			○		○		
○			情報基礎(ソフトウェア)	コンピュータのソフトウェアについて、講義を通して、構成要素やインタフェース設計を習得する。	1・前	30	2	○			○		○		
○			データベース基礎	データベースの「概念」「データベース管理システム(DBMS)」「SQL」について、講義と演習を通して、データベースを使用するための基礎知識を習得する。	1・前	60	2	○	△		○		○		
○			ネットワークとセキュリティ	ネットワーク及び情報セキュリティについて、講義を通して、概念と技術に関する知識を習得する。	1・前	60	2	○			○		○		
○			データ構造とプログラミング	システムのデータ構造やプログラムの流れについて、講義と演習を通して、プログラム作法や表記法を習得する。	1・前	30	2	○	△		○		○		
○			アルゴリズム	代表的なアルゴリズムの基本について、講義を通して流れ図、及び疑似言語での表現方法を習得する。	1・前	60	2	○			○		○		
○			システム開発基礎	システム要件定義からソフトウェア詳細設計工程について、講義と練習問題を通して様々なシステムの開発方法を習得する。	1・前	30	2	○	△		○		○		
○			コンピュータ入門	基本ソフトWindowsやビジネスソフトOfficeなどの使用方法および、システム開発・ゲーム・CG・医療情報の分野について、講義と演習を通して、各分野の基礎知識を習得する。	1・前	30	2	○	△		○		○		

○		ITストラテジとマネジメント	企業におけるIT戦略で重要となる「システム戦略」「経営戦略」「企業と法務」「プロジェクトマネジメント」「サービスマネジメント」について、講義を通して用語知識を習得する。	1・前	60	2	○		○	○								
○		国試受験対策1	情報処理技術者試験（国家試験）に出題されるセキュリティやシステム開発などについて、講義と過去問題を用いた練習を通して、問題を解くために必要な知識を習得する。	1年	240	4	△	○		○	○							
○		ITの職業と情報倫理	これからITを学習するにあたって、様々な具体例を使用した講義と実習を通して、必要となる基礎知識とリテラシーを習得する。	1・前	30	2	○		△	○		○						
○		ネットワーク応用1	ネットワーク構成の理論や設計方法について、講義を通して、必要な知識と具体的手法を習得する。	1・後	30	2	○				○		○					
○		JAVA入門	企業のシステム開発やアプリ開発でニーズが高いJavaについて、講義・机上演習・実習を通して、基本文法から基本的なアルゴリズムのプログラミング技法までを習得する。	1・後	90	4	○		△	○		○						
○		Webデザイン基礎	Webサイト作成に方法について、主に実習を通して、HTML、スタイルシートの基礎を習得する。	1・後	60	2		△	○	○				○				
○		オブジェクト指向プログラミング	オブジェクト指向の考え方に基づいたプログラミング手法について、講義とJava言語での実習を通して、プログラムでの実現方法を習得する	2・前	90	4	△			○	○			○				
○		アプリケーション開発技術	システム開発における設計手順とUML記述について、講義と実習を通して、システム化計画から要求モデルまでの流れと設計方法を習得する。	2・前	30	2	△			○	○				○			
○		Linux	サーバOSとして高いシェア率のLinuxについて、講義・実習問題を通して、基本操作を習得する。	2・前	30	2				○	○				○			
○		実践システム開発演習	システム開発の上流工程（要件定義、基本設計）について、講義と5～6名のプロジェクトチームによるグループでの演習を通して、上流工程の開発の流れを習得する。	2・前	30	2	△	○			○			○				○
○		国試受験対策2	情報処理技術者試験（国家試験）に出題されるセキュリティやシステム開発などについて、講義と過去問題を用いた練習を通して、問題を解くために必要な知識を習得する。	2年	240	4	△	○			○				○			
○		オブジェクト指向設計分析	システム開発における設計手順とUML記述について、講義と実習を通して、システム分析設計～詳細設計までの流れと設計方法を習得する。	2・後	60	2	△			○	○					○		

○		Webアプリケーション構築	サーバ側で動作するサーバレットプログラムについて、講義と実習を通して、Javaサーバサイドプログラミングの基本とWEBからのデータベース管理を習得する。	2・後	120	4	△	○	○	○				
○		C#プログラミング	Windowsのアプリケーション開発で使用するC#について、実習を通して、アプリケーション開発の基礎知識を習得する。	3・前	90	2		○	○	○				
○		Linuxサーバ構築	サーバで利用されているLinuxについて、実習を通して、サーバ構築に必要な知識を習得する。	3・前	60	2		○	○	○				
○		プロジェクトマネジメント	プロジェクトマネジメントとPMBOKの概要について、講義と課題を通して用語知識を習得する。	3・前	30	2	○		○	○				
○		テストと導入・移行	ソフトウェア開発過程における品質管理として重要な各種ソフトウェアテストの技法について、講義・演習・実習を通して、いろいろなテスト手法を習得する。	3・前	30	2	○	△	△	○				
○		国試受験対策3	情報処理技術者試験（国家試験）に出題されるセキュリティやシステム開発などについて、講義や過去問題を用いた練習を通して、問題を解くために必要な知識を習得する。	3年	180	2	△	○		○				
○		卒研ゼミ	卒業研究制作で必要となる研究テーマについて、演習を通して、問題点を見つける力、問題を解決するための手段を調べて考える力を習得する。	3・後	30	2		○		○				
○		卒業研究	学生自らが企画、システム化計画したプロジェクトについて、実習を通して、システム開発における総合的な知識・技術を習得する。	3・後	300	6				○	○		○	
○		データベース応用	データベースの構築について、講義と演習を通して、正規化・データベース定義など一連の操作方法を習得する。	1・後	60	2	△	○		○			○	
○		情報セキュリティ基礎	情報セキュリティ全般について、講義を通して、資格試験SEA/J基礎コースに合格するための基礎知識を習得する。	1・後	60	2	○			○			○	
○		RPA入門	RPA(Robotics Process Automation)について、講義と演習、実際にRPA製品を用いた実習を通して、さまざまなビジネスシーンで活用するための技術を習得する。	1・後	30	2	△	○	△	○			○	
○		デザイン実習	情報システム設計・開発において必要となる画像編集技術について、実習を通して、デザイン基礎およびAdobe社のPhotoshopの活用方法を習得する。	1・後	30	2	○	△		○			○	

○	CG概論	コンピュータグラフィックス（CG）について、講義を通して、専門用語や技法など基礎となる知識を習得する。	1・後	30	2	○		○	○									
○	デザイン実践	CGアプリケーション（「Photoshop」「Illustrator」「Maya」）を使ったデジタルコンテンツの制作について、講義と実習課題を通して、基礎知識と基本操作を習得する。	1・後	60	2	○		○	○	○								
○	ゲームプランニング	ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。	1・後	30	2	○	△		○	○								
○	キャラクター描画	キャラクターのリアル描写について、講義と演習を通して、人体構造の知識や描画技法を習得する。	1・後	30	2	△	○		○	○								
○	医学・医療	医学医療の基本や医療制度について、講義を通して、用語の基礎知識を習得する。	1・後	30	2	○			○	○								
○	臨床医学	「人体の構造」「臓器の構造と疾病」「臨床看護」「先進医療」「臨床検査」について、講義を通して、用語の基礎知識を習得する。	1・後	30	2	○			○	○								
○	AIのための基礎数学	AIに関する必要な基礎数学について、統計の事例を中心に講義・演習・実習を通してAIを学んでいくための数学の基礎を理解する。	1・後	60	2	△	○	△	○	○								
○	システム設計演習	システム開発におけるシステム化案～詳細設計について、講義と実践的なグループ実習を通して、要求定義から設計までの手法を習得する。	1・後	60	2	△			○	○								
○	作品制作1	外部団体及び校内で募集しているコンテストについて、実習を通して、主旨に沿った作品制作の方法を習得する。	1年	30	2				○	○								
○	AIのための基礎数学2	統計の考え方や用語・分析手法について、講義・演習・実習を通して、統計の分析方法を自ら判断し、結果の考察・結論づけまでの知識を習得する。	2・前	60	2	○	△	△	○	○								
○	JAVA応用	JAVA言語によるプログラミングについて、グループでの実習を通して、チームによる設計～実装までの開発の基礎を習得する。	2・前	60	2	△			○	○								

○	Webデザイン応用	JavaScriptの代表的なライブラリのひとつである「jQuery」について、講義と実習を通して、基本的な文法とWebページへの組み込み方法を習得する。	2・前	90	2	△	○	○	○				
○	アニメーション技法	人体を用いたCGアニメーションに必要な技法や動きの表現について、講義と実習を通して、基本原理から知識技術までを習得する。	2・前	60	2	△	○	○	○				
○	ゲームアルゴリズム	ゲームの設計や制作で最も必要な思考ルーチン（プレイヤーと対戦する側の行動を決定するプログラム）について、講義と実例紹介を通して、必要となる知識や技法を習得する。	2・前	30	2	○	○	○					
○	ゲームプログラミング基礎	ゲームのスク립ト作成のためのプログラム言語C#について、講義と実習を通して、スク립トの基本文法を学習し、基本的なゲームの作成方法を習得する。	2・前	90	2	△	○	△	○	○			
○	医療情報システム	病院情報システムの全体像と病院情報システムで使用される医療情報の取り扱いについて、講義と練習を通して、合格するための用語や知識を習得する。	2・前	30	2	○	○	○	○				
○	医療情報技師受験対策1	医療情報技師能力検定試験に必要な分野について、講義と演習を通して、合格に必要な用語や知識を習得する。	2・前	30	2	○	△	○	○				
○	ORACLE/SQL	ORACLE Master Bronzeの12cSQL基礎の資格取得に必要なデータベースについて、講義と過去問題の演習、実習を通して、SQL文の基礎知識を習得する。	2・前	60	2	△	○	△	○	○			
○	CGMM検定対策	CG-ARTS協会が主催するCGクリエイター検定、マルチメディア検定について、講義や練習問題を通して、CGおよびマルチメディアの知識を習得する。	2・前	60	2	△	○	○	○				
○	医療情報基礎	医療情報基礎知識検定に必要な分野について、講義と過去問題演習を通して、合格に必要な用語や知識を習得する。	2・前	60	2	○	△	△	○	○			
○	Photoshop検定対策	Adobe社のデザインツールPhotoshopについて、講義と演習・実習を通して、Photoshopを使用したデザインができる知識を習得する。	2・前	60	2	△	○	△	○	○			
○	プレゼンテーション技法	プレゼンテーションツールを用いた、効果的な構成内容、資料作成、発表方法などについて、講義及び演習、実習を通して、PowerPoint2016のテクニカルな操作方法を習得する。	2・前	60	2	△	○	△	○	○			
⊖	作品制作2	外部団体及び校内で募集しているコンテストについて、実習を通して、主旨に沿った作品制作の方法を習得する。	2年	30	2		○	○	○				

○	医療情報技師 受験対策2	医療情報技師能力検定試験に必要な分野について、講義と演習を通して、合格に必要な用語や知識を習得する。	2・前	30	2	○	△	○	○				
○	システム設計 実習	システム開発におけるシステム化案～分析設計について、講義と実践的なグループ実習を通して、要求定義から分析設計までの手法を習得する。	2・後	60	2	△		○	○	○			
○	Windows サーバ構築	サーバで利用されているWindows Serverについて、実習を通して、サーバを構築するための知識を習得する。	2・後	60	2			○	○	○			
○	ゲーム設計演習	ゲーム開発における、企画・設計段階について、講義と演習を通して、発想から企画書・設計書の作成までの手法を習得する。	2・後	60	2	△		○	○	○			
○	ゲームプログラミング応用	Unityを利用したマルチプラットフォーム開発を前提としたゲーム開発について、実習を通して、ゲームの開発方法を習得する。	2・後	60	2			○	○	○			
○	医療事務	医療事務での点数計算について、講義を通して、医療事務の仕組みや点数計算に必要な知識を習得する。	2・後	90	4	○			○	○			
○	医療事務演習 1	医療事務の授業で学んだ医療事務での点数計算について、演習を通して、点数計算方法を習得する。	2・後	60	2			○	○	○			
○	AIの活用と 開発手法	AI（人工知能）の「しくみ」「活用法」「利点・欠点」について、事例や演習・実習を通して、AI関連システムの開発に必要な知識を習得する。	2・後	30	2	○	△	△	○	○			
○	企画と提案	社会人として会社で働く中で作成する企画書や提案書について、講義や演習を通して、課題に対する提案書や企画書を作成するテクニックを習得する。	3・前	30	2	△	○		○	○			
○	システム構築 総合演習	Java EEのJSFフレームワークを用いたシステム開発について、練習問題・実習課題を通して、システム開発手法を習得する。	3・前	90	2				○	○	○		
○	ゲーム構築総合演習	Unityを利用したマルチプラットフォーム開発を前提としたゲーム開発について、実習を通して、今まで得た技術を用いたゲーム開発手法を習得する。	3・前	90	2				○	○	○		
○	システム設計 実習2	システム開発における詳細設計について、講義と実践的なグループ実習を通して設計手法を習得する。	3・前	60	2	△			○	○	○		

○		ゲーム開発演習	ゲーム設計演習で作成した設計書を基にして、グループでの実習を通して、ゲーム開発手法を習得する。	3・前	60	2			○	○	○		
○		医療事務演習2	医療事務作業だけではなく、病院での接遇マナーについて、実習を通して、医療現場へのインターンシップに必要な知識を習得する。	3・前	60	2			○	○	○		
○		医事コン・電カル演習	電子レセプトと電子カルテについて、ORCAとDolphinでの実習を通して、患者受付から会計までの医療事務の流れを習得する。	3・前	30	2			○	○	○		
	○	作品制作3	外部団体及び校内で募集しているコンテストについて、実習を通して、主旨に沿った作品制作の方法を習得する。	3年	30	2			○	○	○		
○		文書表現1	現代の若者に不足している文章力について、講義や演習を通して、明快な文章を書くためのチェックポイントを習得する。	1・後	30	2	△		○	○	○		
○		ヒューマンスキル	社会人基礎力の3つの力「前に踏み出す力」「考え抜く力」「チームで働く力」について、ストーリーベースドラミング方式を用いたグループ討議を中心とした演習を通して、社会人としての素養を習得する。	2・前	30	2			○	○	○		
○		就職対策1	就職活動開始に向けて自己分析から企業研究、履歴書、面接について、講義を通して、就職活動の基礎知識を習得する。	2・後	30	2		○		○	○		
○		就職対策2	就職試験受験に必要な履歴書や作文、一般常識、SPIについて、練習や個別面談指導を通して、内定を勝ち取る知識を習得する。	3・前	30	2			○	○	○	○	
○		ビジネスマナーと文書技法	ビジネスマナーとeメールを含むビジネス文書について、講義とさまざまなケーススタディにおける接客対応の実例を通して、ビジネス文書の書き方を習得する。	3・後	30	2		○		○	○	○	
	○	インターンシップ(病院)	自己の希望する病院での仕事について、就業体験実習を通して、社会人として必要な社会人基礎力を習得する。	2・前	30	2			○		○	○	
	○	インターンシップ	自己の希望する職業について、企業での就業体験実習を通して、社会人として必要な社会人基礎力を習得する。	2・前	30	2			○		○	○	
○		会社のしくみ	卒業して勤務する会社について、講義を通して、会社の種類や給与、労働環境などの基礎知識を習得する。	3・後	30	2		○		○	○		

○	病院経営	病院における内部事情、各医療従事者の仕事内容、診療報酬、医療政策、医療ビジネスについて、講義を通して、医療業界に関わる基礎知識を習得する。	3. 後	30	2	○			○		○		
合計			79科目		4590単位時間								

卒業要件及び履修方法		授業期間等	
・すべての必修科目（選択必修含む）で可以上を修めること。 ・学科・コースで定められた科目を履修すること。	1 学年の学期区分	2期	
	1 学期の授業期間	21週	

(留意事項)

- 1 一の授業科目について、講義、演習、実験、実習又は実技のうち二以上の方法の併用により行う場合
- 2 企業等との連携については、実施要項の3（3）の要件に該当する授業科目について○を付すこと。